

学位申請論文要約

1. 問題

これまで、私たちをとりまく様々な文化的背景の意味や価値を知るために、文化人類学、文化記号論、表象文化論などの分野では様々な取り組みが行われてきた。初期においての分析対象は、神話や民話、もしくは、ある文化特有の行動や風習などが中心とされて来た。しかしながら現代において、神話や民話に触れる、また、語られる機会は減って来ている。そして神話や民話の代わりを別のものが担うようになって来ている。その代表として娯楽系表現制作物があげられる。娯楽系表現制作物には映画、小説、コミック、アニメーション、ゲームなどがあげられる。娯楽系表現制作物は現代人に少なからず影響を与えており、特に、テレビ、ゲーム、パソコンの普及から若年層に対して色濃く影響を与えていると考えられる。また、私たちはそれらを通して個々の価値観を形成し、その形成した価値観と共に生活をしている。

筆者はこれまでオンラインゲームの訴求力について、MMORPG テイルズウィーバーや MMORPG アトランティカを題材として、物語構造分析の手法を用いて研究を行ってきた。しかしながら物語構造分析手法は文学論や芸術論の分野で培われてきた手法であるため、MMORPG の訴求因をある程度説明しえていと考えられるものの、オンラインゲームの訴求構造としては十分ではないと考えられた。オンラインゲームは、単に「単独で」プレイする従来型のゲームとは異なり、コミュニケーションツールとして使用されているという側面がある。そのため、プレイヤーたちがゲームについて語る言説の中に、何らかの訴求因が表現されていると考えられる。またそれは、MMORPG の訴求構造を検討する上で、重要な要因として取り上げるべきものとなると考え、ゲーム内チャットの分析を行ってきた。しかしながら、ゲームのみの分析、チャットのみの分析ではゲーム全体における訴求構造を明らかにしているとは言いがたい。そのため、両者を統合して分析することが必要であると考えられる。

また、若年者がオンラインゲームを利用する際の問題は広く議論されているものの、有効な解決策は見出されていない。これに関して、何らかの提案を行いたいと考える。

2. 目的

本研究における主たる目的は、児童・生徒層が、ネット利用において「トラブル」に遭遇することを避けることであると定義する。もちろんそのために、まずは、彼ら彼女ら児童生徒が、ネットに（もしくはネット上のゲームに）何を求めているかを検討しなければならないと考える。なぜなら、その他のあらゆる分野においても同様であることだが、人は、自分が求めていることを実現しようとする過程で、トラブルに巻き込まれることが多いからである。金銭トラブルに巻き込まれる人間は、すべて、金銭を追い求めた結果として、そのトラブルに巻き込まれる。人間関係のトラブルに巻き込まれる人間は、すべて、人間関係を求めた結果としてそれに巻き込まれる。逆に言えば、金銭も、権力も、愛も、友情も、求めない人間は、それらに関連するトラブルに巻き込まれることはない。ネット上での様々なトラブルでも同様であり、そこにおいて何も求めない人間が、トラブルに巻き込まれることはなく、たとえあったとして、それは偶発的な事故であり、研究者が検討して削減できる対象となる現象ではない。

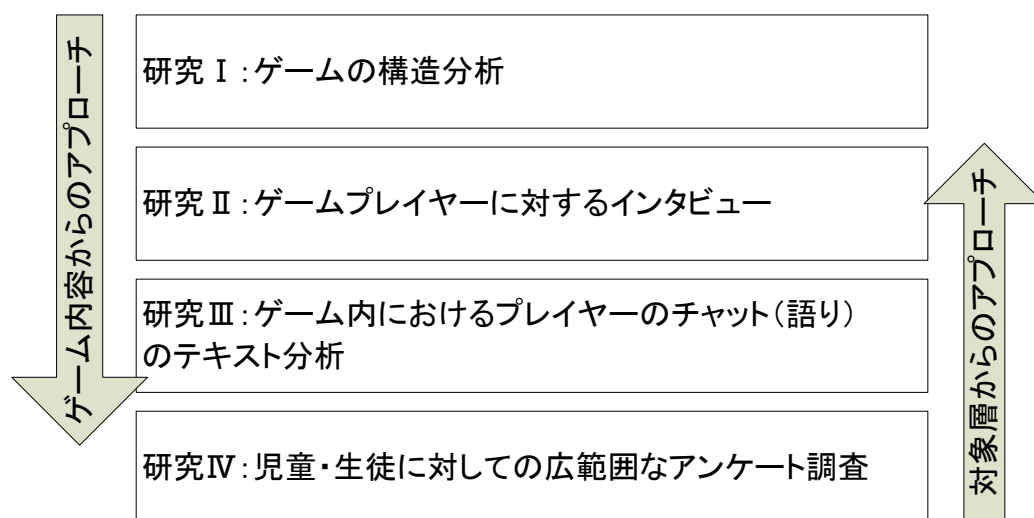
さらに、本研究の主たる目的を達成するための副たる目的として、前述の、「ゲームの訴求力」を調べることに加えて、児童・生徒のネット利用状況と、そのそれぞれの利用心理の分析を定置する。それは、小中学生のネット利用がどの程度あるかを調べ、また、そのゲーム中で小中学生

プレイヤーにインタビューを行なって、実態の把握を行うことを通して実現される。さらに公立中学の学生に対してアンケートを行い、オンラインゲームの認知度等の把握を行う。おおまかではあるが利用実態の概要を示しつつ、さらなる問題に関して考察を行う。

3. 方法

本研究においては、上記の目的を遂行するために、物語構造分析によるゲームの分析と、テキスト分析的手法による「ゲームの訴求構造」を主軸として定置している。ただし、それらは、ゲームの側からの分析であり、そのゲームの利用者の視点が欠けている可能性があるため、対象とするゲームの利用者に対してのインタビュー調査、および、対象層に対しての広範囲なアンケート調査を行い、その補完とした。

つまり、本研究全体における研究の構成は、以下のようになる。



つまり、

- 1) 対象層が好んでプレイするゲームの訴求構造分析 (研究Ⅰ)
- 2) さらに、対象層に対して言語的刺激を投げかけた反応 (インタビューおよびアンケート) (研究Ⅱ)
- 3) 対象層がゲーム中に発する言語的反応 (研究Ⅲ)
- 4) 対象層となる児童・生徒への包括的かつ広範囲なアンケート調査 (研究Ⅳ) となる。

それぞれ、一つの研究として完結しているものであり、そのうちのいくつかは、すでに学会に発表しているものであるが、本来、それらは、ここで示したように、より上位の研究目的のための下位の研究という位置づけであった。この四つの研究を集成することにより、特に児童・生徒がオンラインゲームの利用に際して抱えている問題の状況と、その原因、もしくはその本質とも言うべき若年者の価値観について検討することが、本研究の主たる目的である。当然のことながら、本研究は、当該の問題の解決を企図するものであるが、その問題の原因を探ることによって、その解決を目論むものである。

4. 手続き

4. 1. ゲームの構造分析

ジュネットの「物語行為」、ブレモンドの「シーケンス分析」、レヴィ＝ストロースの「シェー

マ分析」、グレマスの「記号論」を用いて MMORPG とそれに類するゲームの訴求構造分析を行った。

物語構造分析の主たる目的は、ある物語の訴求構造を同定することにある。ガダマーの解釈学によれば、この訴求力は、受容者（観者/視聴者/プレイヤ）が、1) 自己移入、2) 感情移入するという 2 つの段階を経て「再演」することによって発生するものであるとされる。ここで自己移入とは、受容者がその物語世界の意味構造の中に入り込むことを指し、また感情移入とは、その物語の登場人物に心を重ねることを指す。この、自己移入と感情移入という 2 つの過程を経験することにより、受容者は、何らかの「意味の再生産」を行う。つまり、あるコンピュータゲームのプレイヤは、そのゲームの世界に自己移入し、さらに、そのゲーム中のキャラクタなどに感情移入することを通して、そのゲーム世界の「意味」を解釈する。ここで「解釈」とは「新しい意味の生産」を指す。物語の意味とは、表現者（作者/制作者）の意図ではなく、つねに受容者が生産するものである。発生する意味は受容者によって様々であり、けっして「作者の意図」と同一ではない。しかしながら、ある物語には「構造」が存在しており、受容者が勝手に意味を再生産できるわけではなく、受容者は、その物語の構造的枠組みの中での再演を通して、その意味を解釈する。物語の作者が提示するのは意味を生産する土壌である。

したがって、物語構造分析の手法においては、その物語が提示する枠組み（もしくはガイド）としての構造を抽出することに重点がおかれる。

ある作品の訴求構造とは、受容者が自己移入する物語世界の「意味構造」である。それが受容者に訴求するとき、受容者の心的構造と相同であると推定され、「訴求構造」と呼ばれる。ここで「相同」とは、構造分析によって抽出された対立軸が、鑑賞者の直面しているものと相似形であるということを示している。本研究においては、シーケンス分析/シェーマ分析によって得られた要素から対立軸を構成し、それによって構成される平面もしくは立方体を、その物語の「意味構造」「訴求構造」としてとらえる方法を提案する。

どうぶつの森+は、下記①' ~③' に該当する児童生徒が、好んでプレイするのがこのゲームであると推測される。

- ①' 判断力および十分な量が要求される作業を遂行することに困難を感じている。
- ②' その作業から得られる利得を実感できない。
- ③' その利得によって『自己表現』の場を得られない。

テイルズウィーバーは、「評価されないこと、好感を得られないこと（軽視）」は、好ましいことではなく、プレイヤーは、その位置にとどまったまま生きていくのか、それとも「賞賛」を求めて何らかの努力を行うのかという選択の物語の中に「自己移入」する。また、「個性（核）」のままに生きるのか、「強化（殻）」（もしくは装飾）された自己として生きるのかということも、若年層にとって重要な問題であろうと推測される。また、「孤独-友情」であっても同じである。孤独は必ずしも負の価値を持つ概念ではなく、「自由」もしくは「束縛からの解放」をも意味している。同様に、「友情」や「仲間」「チーム」はつねに正の価値を持っているわけではなく、ときとして「束縛」を意味する。それらのどの価値観とともに生きていくべきかが若年層が直面している問題であり、この訴求構造は、そのような心的構造と相同の構造を示している。

アトランティカの主な対立軸は「個性（核）」－「強化（殻）」であると考えられる。基本的な構造などは、テイルズウィーバーに同じであった。

4. 2. ゲームプレイヤーへのインタビュー

前提として、まず、どのような小学生が、どの程度、オンラインゲームをプレイしているのかという実態を把握することが必要である。一般に、オンラインゲームをプレイする小学生の数はそれほど多くないと考えられていたり、また、いたとしても、むしろ特殊な存在であるかのごとく思われていたりするということが想定されるが、果たしてそのような感じ方や想定が事実であるかどうかを検討しておく必要があると考えられるからである。

上述の問題を踏まえ、そのための研究の最初の段階として、現在の状況を把握することを主たる目的とし、さらに具体的な目的として以下の2点を設定した。

- (1)オンラインゲームをプレイする小学生がどのくらい存在しているかを概略的に把握すること。
- (2)オンラインゲームをプレイする小学生の概観を把握すること。

上記(1)については、プレイヤーのプロフィールが正直に年齢を記述しているかどうかという問題があるが、現時点では他に有効な方法もないため、プロフィール記載内容を基礎として集計することとした。また、上記(2)については、実際にプレイヤーに対してのインタビューを実施して、実態の把握につとめた。

4. 3. ゲーム内チャットのテキストマイニング

アメーバピグ内で行われている会話内容を把握することに焦点をあて、研究を行った。本研究においては、筆者がこれまで主に用いてきた物語構造分析の手法とテキストマイニングの手法とを組み合わせる方法を用いる。より多くのプレイヤーの「意見・感想・感じ方」などを広く捕捉し、分析する必要がある。そのため、研究Ⅲにおいては、アメーバピグのプレイヤー達が、プレイ中に交わす「会話」を分析し、そこに存在する構造を抽出し分析し、比較検討した。

ピグでチャットをしている中高生は、リアル友達と会話をする場合以外はネットでの自分を作り上げ、普段とは違う自分を表現することで、感情を素直に表現出来ることなどから、はまっていくなと考えられる。これは戸田ら(2009)の結果と「自己防衛」という点において類似しているといえる。

また、ネット環境にはまればはまるほど、悲観的な発言から、楽観的な発言が増えるといえ、これは非現実世界でのストレス発散ともとれる一方、藤ら(2007)の「敵対的認知」であるがための楽観であるとも捉えることが出来る。

4. 4. 児童・生徒層へのアンケート

本研究全体の目的でもある「児童・生徒」の層におけるネット利用にまつわるトラブルについて調べた。ネット利用者は、その個人的な特性や価値観や行動パターンによって、トラブルに遭遇しやすい個人と、そうではない個人が存在している可能性があると考えたことが研究Ⅳおよび本研究全体の目的を構成する一つの起因となっていることから、広く中学生を対象として、トラブルへの遭遇の有無と、個人属性についての調査を行い、それらのあいだの関連の有無を知る必要があると考えたことによる。小中学生のユーザーを対象としたデータ収集を行っていたため、本調査においては対象を中学生とし、質問紙法による調査を行なった。調査対象は公立中学校11校に在籍する中学1年生から3年生まで3517人であった。また、調査は、2012年5月から7月にかけて各中学校に依頼する形で行なわれた。

「ネットゲームでのトラブルにあった」と回答する傾向を、生徒の属性や態様などによって判

別しうるか否かを検討した。この分析を行うのは、もしも十分に有効な値として判別しうるのであれば、事前にそのような傾向を有している生徒をスクリーニングによって選定したり、指導に役立てたりすることが可能となると考えるからである。

5. 考察

本研究全体の目的としては、オンラインゲームが若年層プレイヤーに対してどのような影響を及ぼしているのかについての検討ということを定置した。そして、そのため、オンラインゲームの訴求力が何に起因しているのかを考えるために、そのうち代表的と思われるものに対して訴求構造分析を行い、その訴求力の源を理解しようと努めた。

もちろん、現時点で私たちが有している訴求構造分析の技法および、その成果に関しては、必ずしもそれに対して全幅の信頼を寄せられるべきものではないと思われることを最初に検討しておかななくてはならない。これは、どのような分野においても同様であると思われるものの、研究手法が完全に完成されているということではなく、構造分析においてもそれは同様であり、現在でもなお、多くの研究者の努力によって、分析手法の精緻化が試みられている段階であると言える。そもそも「ある誘因価」もしくは「訴求力」を有する小説なりゲームなり映像なりが存在したときに、その「訴求構造」を、その作品を分析することによって求めるということの論理的矛盾に注意が必要である。筆者らの訴求構造分析に対して、その枠組みをあまりよく理解していない人々から投げかけられることの多い批判であるが、「それは、この作品の面白さ（良さ／素晴らしさ／意義／価値）の中心ではない」というものが多い。構造分析とは、言うまでもないことであるが、「（あるテキストの）訴求力の、構造主義的分析」であり、私たちは、当該分野の慣例に従い「構造主義的分析（Structuralism's Analysis）」を、「構造分析」と呼んでいる。これもここでことさらに指摘すべきものではないが、物語構造分析とは、常に「構造主義による分析」ではない。しかしながら、それが「訴求構造の理解」とは異なるものではないと考える。なぜなら、構造主義においては、「意味」が発生するのは、二項分離する概念によってのみだと考えるからである。

総合しての考察から得られる知見をまとめるならば、以下となる。

- 1) オンラインゲームの訴求力の中心は、「軽視－賞賛」「個性（核）－強化（殻）」「友情－孤独」という三つの主要軸によってある程度説明しうる。
- 2) 比較的若年層である児童・生徒が好んでプレイするオンラインゲームでは、「コミュニケーションツール」としての要素がより強い。
- 3) 上記、1)および 2)から推測されることとして、比較的若年層（児童・生徒）がオンラインゲームに求めるものは、「自尊感情」の充足であり、また、特に電子的コミュニケーションを通して「自尊感情」を充足させることが中心にあると思われる。

6. 結論

若年層もしくは児童・生徒が、ゲームおよびオンラインゲームに求めているのは「自尊感情」の充足と「承認」であると結論づけることができる。そして、それは、オンラインゲームがコミュニケーションツールとして進化していくことで、さらに効率的に充足されるようになる可能性が高いが、それは必ずしも問題の解決につながるものではない。つまり私たちは、若年者、特に児

童・生徒の層が、現実社会で求めているにも関わらず得られていない「自尊感情」の充足や「承認」を、別の場面で効率的に提供していく必要がある。もちろん、そのための最善の場所は公教育の場面である。

ここで、民間のゲーム企業によるそれらの欲求の充足の企図が、必ずしも悪いわけではないということに注意が必要であると思われる。もちろん、どのような価値や欲求であっても、それらが、公的な制度や場面で行われる営みのみによって充足されることはなく、また、そうであるべきと考える理由もない。また、ある意味においては、この社会の基盤である経済を支えているのは、私たちの欲求を充足すべく活動する営利目的の企業群であり、それらの営利目的の行動に問題があるわけではないし、むしろ、そのような企業の営為は、この社会の維持もしくは進歩発展を駆動している主たる要因でもある。

しかしながら、そのような企業群の目的は、最終的には営利であり、それは悪い事ではないが、そのために、私たちが考える目的とは乖離する可能性が小さくない。当たり前のことであるが、そのような企業群は、決して、社会に存在する（と私たちが考える）問題を解決しようと企図しているわけではない。私たち研究者と、そのような企業群が「対象としていること」が一致しているのは決して偶然ではなく、私たちはそれを解決しようと目論み、彼ら企業はそれを利用して儲けようと目論む。繰り返すが、それを利用して儲けようと目論むことが悪いわけではなく、その実、この研究課題を利用して、何らかの研究業績を得ようとする私も、広い意味では「それを利用して儲けようと目論む」という意味では同じであるが、方法の過程が異なると考えられる。これも前述の通り、少なくとも、児童・生徒の自尊感情の充足や承認に関する限り、ゲームにおけるそれらの充足は、どこまでいっても仮想のものであり、結局のところ、彼ら彼女らが現実に戻ってきたときには「元の状態に戻る」しかない類のものである。そのことが逆に、さらにネット依存を進行させる原因となるわけであるから、自尊感情の充足や、承認欲求の充足は、当然、現実社会で行われるべきであると考えられる。

つまり、本研究の結論として、以下の2点を指摘する。

1) 児童・生徒がオンラインゲームに求めているのは、本来、公教育の場で供給されるべき「自尊感情」の充足、および「承認」である。

2) それが公教育の場所において、毀損されているとまでは言わないものの、少なくとも、必要量が与えられていない。そしてその代替として、オンラインゲームや SNS が台頭してきている。

さらに、上記の二つの指摘をもとに、以下の3点を提案する。

1) 公教育において、児童・生徒に自尊感情の充足もしくは承認を与えるべき何らかの方途を早急に施すべきである。

2) 上記1)での方法は、無手順な、単なる「個性の尊重」ではなく、ゲームの過程に見られるように、相応の努力が報われる結果として示されるべきである。

3) 上記1)と2)を、公教育の現場にいる指導者が知るために、本研究に類するオンラインゲームの研究を読み理解すること、また、より踏み込んでは、指導者が、オンラインゲームを体験すること、が必要である。